DUNGEONS & DRAGONS

el ratas
NOMBRE DEL PERSONAJE

Bárbaro 5	- Personalizado -	Ithan_VII
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Dracónido	Neutral	
ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

Característica	Modificador	Puntuación
FUERZA	+5	20
DESTREZA	0	11
CONSTITUCIÓN	+1	13
INTELIGENCIA	-1	9
SABIDURÍA	0	10
CARISMA	0	11

TIRADAS DE SALVACIÓN

Competencia	Tirada	Bonif.
☒	Fuerza	+8
○	Destreza	0
☒	Constitución	+4
○	Inteligencia	-1
○	Sabiduría	0
○	Carisma	0

HABILIDADES

Competencia	Habilidad	Bonif.
○	Acrobacias	0
○	Arcanos	-1
☒	Atletismo	+8
○	Engañar	0
○	Historia	-1
○	Interpretación	0
☒	Intimidar	+3
○	Investigación	-1
○	Juego de Manos	0
○	Medicina	0
○	Naturaleza	-1
○	Percepción	0
○	Perspicacia	0
○	Persuasión	0
○	Religión	-1
○	Sigilo	0
○	Supervivencia	0
○	Trato con Animales	0

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

CA	INICIATIVA	VELOCIDAD
12	0	40

Puntos de Golpe Máximos 50

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d12
DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○
SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Lily	+8	1d12 +5 cortante

EQUIPO

- Cuero tachonado CA 12
- Paquete de explorador de mazmorras

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

RASGOS Y ATRIBUTOS

Dracónido:
- Linaje dracónico
- Ataque de aliento
- Resistencia al daño

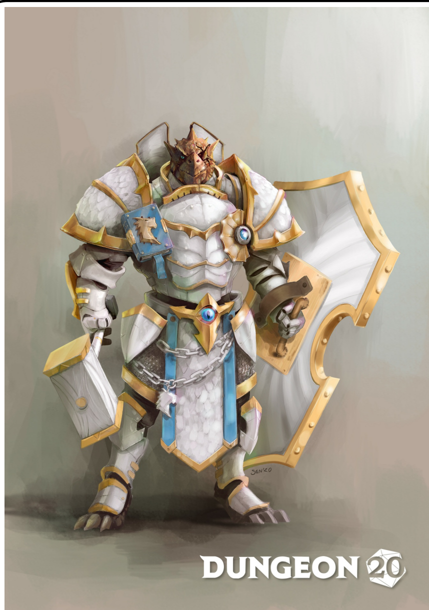
Bárbaro Nivel 5:
- Ataque adicional
- Ataque temerario
- Defensa sin armadura
- Frenesí
- Furia: 3 veces / día, +2 daño
- Movimiento rápido
- Sentido del peligro

© 2025 - Nivel20 v2.4.4

el ratas

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

NOTAS ADICIONALES

HISTORIA DEL PERSONAJE

- Linaje dracónico: Tienes un antepasado dragón. Elige un tipo de dragón de la tabla de antepasado dragón. Tu arma de aliento y tu resistencia al daño están determinadas por el tipo de dragón, como se indica en la tabla. - Azul - Relámpago - Línea de 5 a 30 pies (salvación de Destreza) - Blanco - Frío - Cono de ...
- Ataque de aliento: Puedes usar tu acción para exhalar energía destructiva. Tu antepasado dragón determina el tamaño, la forma y el tipo de daño de la exhalación. Cuando usas tu arma de aliento, todas las criaturas que se encuentren en el área de la exhalación deben hacer una tirada de salvación, según determine ...
- Resistencia al daño: Tienes resistencia al tipo de daño asociado con tu antepasado dragón.
- Ataque adicional: Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.
- Ataque temerario: Cuando ataques por primera vez en tu turno, puedes hacer un ataque temerario, que, durante ese turno, te da ventaja en las tiradas de ataque con armas cuerpo a cuerpo utilizando Fuerza, pero, a cambio, las tiradas de ataque que se hagan contra ti tienen ventaja hasta tu siguiente turno.
- Defensa sin armadura: Mientras no llevas la armadura, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Sigues pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.
- Frenesí: Puedes entrar en frenesí cuando estés en furia. Si lo haces, mientras dure tu furia puedes hacer un único ataque cuerpo a cuerpo como acción adicional en cada uno de tus turnos después de este. Cuando acaba tu furia, sufres un nivel de agotamiento.
- Furia: Puedes entrar en furia como acción adicional. Consigues ventaja en las pruebas y TS de Fuerza. Al hacer ataques cuerpo a cuerpo usando Fuerza, consigues un bonificador al daño. Tienes resistencia al daño contundente, perforante y cortante. No puedes lanzar conjuros ni concentrarte.
  - 3 veces / día, +2 daño
- Movimiento rápido: Tu velocidad aumenta en 10 pies mientras no lleves armadura pesada.
- Sentido del peligro: Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Destreza contra efectos que puedes ver, como trampas y conjuros. Para conseguir este beneficio, no puedes estar cegado, ensordecido ni incapacitado.

RASGOS